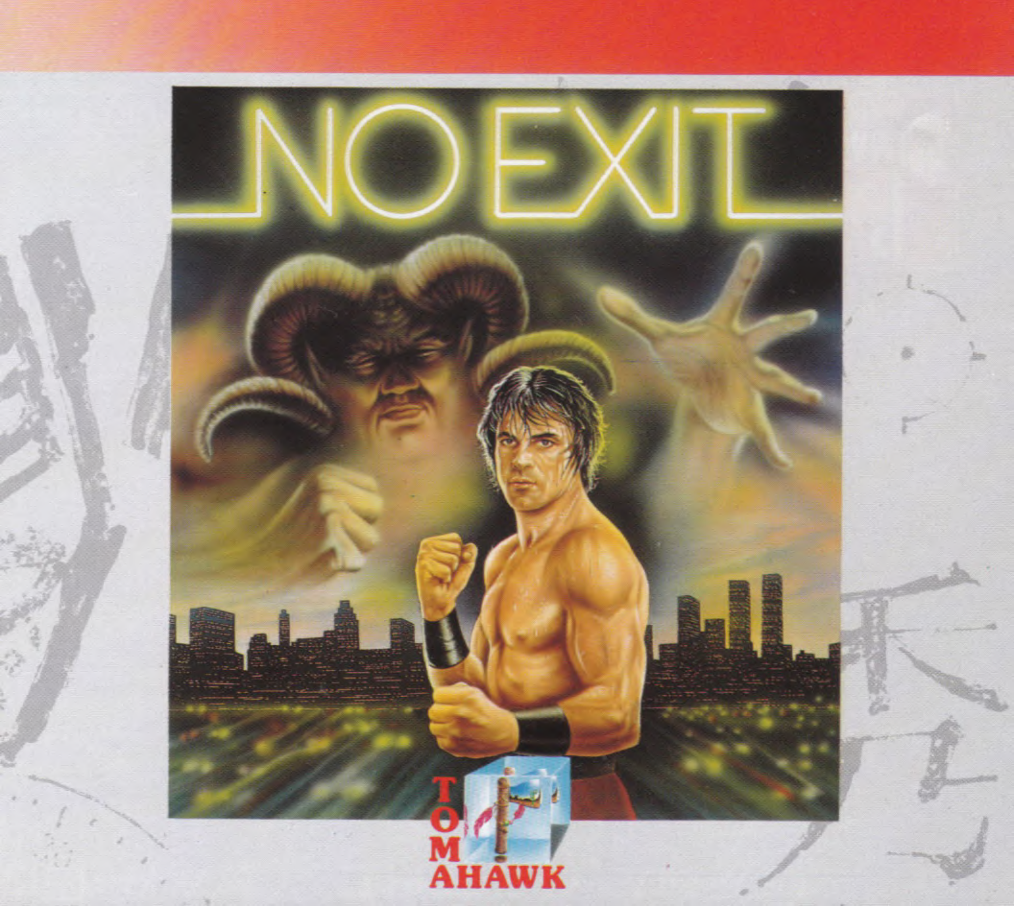

NO EXIT
TOMAHAWK





NO EXIT

In the fantastic decors of a nightmarisch country, a man is fighting for his survival.
- Springing from a revolutionary animation method, this great combat game will really fill the bill for fans of this type of game.
- Jokers enabling to change into monsters.
- 4 fight parameters to be possibly adjusted by the player.
- One or two players.

Dans les décors fantastiques d'une contrée cauchemardesque, un homme lutte pour sa survie.
- Issu d'une méthode révolutionnaire d'animation, ce grand jeu de combat comblera les amateurs du genre.
- Jokers permettant de se transformer en monstre.
- Réglage éventuel par le joueur de 4 paramètres de combat.
- Un ou deux joueurs.

En los decorados de una comarca de pesadilla, un hombre lucha por su supervivencia.
- Fruto de un método revolucionario de animacion, este gran juego de combate apasionará a los amantes de este tipo de juego.
- Comodines que permiten transformarse momentáneamente en monstruos.
- Regulación eventual por parte del jugador de 4 parámetros de combate.
- Uno o dos jugadores

Nello scenario fantastico di una contrada da incubo, un uomo lotta per sopravvivere.
- Frutto di un rivoluzionario metodo di ahimazione questo grande gioco di combattimento soddisferà appieno gli appassionati.
- Jolly che consentono di trasformarsi in mostri.
- Eventuale controllo del giocatore su 4 parametri di combattimento.
- Uno o due giocatori.

In einem ans Unwirkliche grenzenden Szenario einer alptraumhaften Landschaft kämpft ein Mann ums Überleben.
- Dieses Kampfspiel, das sich ganz neuer, umwälzender verfahren bedient, wird alle Amateure solcher Spiele in Begeisterung versetzen.
- Mit Jokern kann man sich unmittelbar in ein Ungeheuer werwandeln.
- Der Spieler kann ggf, folgende vier Kampfparameter einstellen.
- Ein oder zwei Spieler.

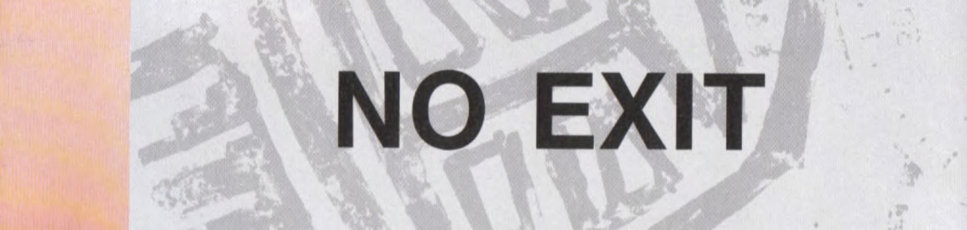
Pt. n° CO 089001

Design : Noël Fixen - Joseph Kluytmans
Graphics : COKTEL VISION
Programming : MDO
Sounds : Vincent Barat



Copyright © 1990 by CVS




NO EXIT





Pt. n° CO 089001

Design : Noël Fixen - Joseph Kluytmans
Graphics : COKTEL VISION
Programming : MDO
Sounds : Vincent Barat



Copyright © 1990 by CVS

NO EXIT

In the fantastic decors of a nightmarisch country, a man is fighting for his survival.
— Springing from a revolutionary animation method, this great combat game will really fill the bill for fans of this type of game.
— Jokers enabling to change into monsters.
— 4 fight parameters to be possibly adjusted by the player.
— One or two players.

Dans les décors fantastiques d'une contrée cauchemardesque, un homme lutte pour sa survie.
— Issu d'une méthode révolutionnaire d'animation, ce grand jeu de combat comblera les amateurs du genre.
— Jokers permettant de se transformer en monstre.
— Réglage éventuel par le joueur de 4 paramètres de combat.
— Un ou deux joueurs.

En los decorados de una comarca de pesadilla, un hombre lucha por su supervivencia.
— Fruto de un método revolucionario de animacion, este gran juego de combate apasionará a los amantes de este tipo de juego.
— Comodines que permiten transformarse momentáneamente en monstruos.
— Regulación eventual por parte del jugador de 4 parámetros de combate.
— Uno o dos jugadores

Nello scenario fantastico di una contrada da incubo, un uomo lotta per sopravvivere.
— Frutto di un rivoluzionario metodo di ahimazione questo grande gioco di combattimento soddisferà appieno gli appassionati.
— Jolly che consentono di trasformarsi in mostri.
— Eventuale controllo del giocatore su 4 parametri di combattimento.
— Uno o due giocatori.

In einem ans Unwirkliche grenzenden Szenario einer alptraumhaften Landschaft kämpft ein Mann ums Überleben.
— Dieses Kampfspiel, das sich ganz neuer, umwälzender verfahren bedient, wird alle Amateure solcher Spiele in Begeisterung versetzen.
— Mit Jokern kann man sich unmittelbar in ein Ungeheuer werwandeln.
— Der Spieler kann ggf, folgende vier Kampfparameter einstellen.
— Ein oder zwei Spieler.



NO EXIT

